D100

D100=dado de sem lados.

(D6=Dado de seis lados.

D4=Dado de quatro lados.

D12=Dado de doze lados.

D20=Dado de vinte lados).

CD= classe de dificuldade.

VF= vontade do fogo.

VIT=Vitalidade.

Jogabilidade:

Para todos os testes (restringindo somente alguns específicos) é usado o d100 onde ele será atribuído a uma exata pericia ou atributo.

Exemplo:

Um jogador x vai tentar decapitar o vilão y

Nesse tipo de jogada o mestre vai exigir uma rolagem da pericia “lutar/briga”

Vamos imaginar que o jogador x tenha a pericia lutar/briga no valor de 55, nesse caso ele teria que tirar um numero menor que 55 para conseguir um sucesso normal, metade para um sucesso bom e um quinto da pericia para um extremo.

Mas, caso ele tire mais que 55 temos um fracasso, mais de 90 seria um desastre e 1 seria um desastre critico.

Chamamos isso de CD.

Desastre	Fracasso	Desastre critico	Sucesso normal	Sucesso bom	Sucesso Extremo
90-100	Maior que a pericia	1	Menor ou igual que a pericia	Metade da pericia	Um quinto da pericia

Vantagem/desvantagem:

Em alguns casos seu personagem pode ter uma vantagem ou desvantagem na hora de rolar o dado, ou seja, você terá que rolar o dado duas vezes assim gerando dois resultados, se tiver vantagem você fica com o resultado melhor, já em uma desvantagem você fica com o pior.

Turno:

Chamamos de “turno” a iniciativa dos personagens, NPCs ou/e vilões. No turno cada personagem poderá ter duas ações, sendo elas de movimento (ataque, contra-ataque, defesa, esquiva ou o próprio movimento) e uma ação de fala (tendo um limite de tempo, normalmente sendo 10 seg, mas, podendo ser menos de acordo com o mestre).

Iniciativa: depende totalmente da pericia “destreza”.

Ataque:

O ataque é tudo aquilo que gera dano contra ou a favor do seu personagem, existem varias formas de dar/sofrer dano como: ser atingindo por algo, cair de um lugar alto, receber um soco, ser perfurador por uma kunai... Etc.

O dano é baseado em seu atributo “força”.

Contra ataque:

O contra-ataque é a jogada normalmente oferecida quando seu personagem pode sair de uma jogada que pode levar dano a dar o dano no vilão, nem sempre você poderá ter a oportunidade do contra-ataque.

Defesa/esquiva:

Defesa é uma das opções que você tem para diminuir ou desmantelar algum tipo de dano.

Quando um personagem recebe um ataque ele pode, no mesmo instante (antes de rolar sua **Defesa**), tentar se esquivar.

A esquiva é conseguida com um teste bem-sucedido de agilidade.

Muitas vezes a esquiva será impossível. Por exemplo, seu personagem está no escuro, ou paralisado. Neste caso, a vítima simplesmente não faz o teste.

Caso um mesmo personagem receba vários ataques simultâneos, ele pode tentar esquivar de todos, mas, com desvantagem para cada ataque.

Atenção: cada ataque recebido só permite uma tentativa. Depois de fracassar uma vez, você não pode fazer novas tentativas de esquiva para um mesmo ataque, apenas para outros ataques.

Armadura:

A “armadura” será como um “diminuidor de dano”, ou seja, você vai reduzir o dano que seu personagem ira tomar em um golpe de acordo com o nível de sua armadura. (a armadura tem 6 níveis, cada 1 diminuindo 1 ponto de dano, a armadura pode ser comprada junto com as opções das armas).

Criação de ficha:

Descrição do personagem

Provavelmente você já deve ter percebido isso, mas quando se joga um RPG a descrição é um dos primeiros passos para criar um personagem. Você pode escrever de forma bem primária, sem muito rebuscamento e ideais. No texto você pode incluir questionamento como:

Onde mora

Onde nasceu

O que faz

Qual sua classe

Qual sua profissão

Ex: Um elfo, nascido na floresta negra que vive na cidade para defender os interesses do reino.

A descrição acima pode até parecer bem simplista, mas você verá que vai ajudar e muito nas próximas etapas.

Identifique as motivações do personagem

Depois de descrever o personagem é preciso extrair suas motivações, ou seja, aquilo que move suas ações. Perceba que, de ser certa forma, ela já está presente na descrição.

Ex: Ele busca defender os interesses para torná-lo mais próspero para quando torna-se rei. Essas motivações podem ser tanto humanas quanto fazer parte do código de conduta da classe do personagem.

Descreva curiosidades

A descrição de curiosidades relacionadas a personalidade do personagem são de extrema importância para enriquecer as jogadas e interpretação. Aqui você pode incluir tudo aquilo que for relevante para a construção do personagem, como:

Gestos

Preferências

Manias

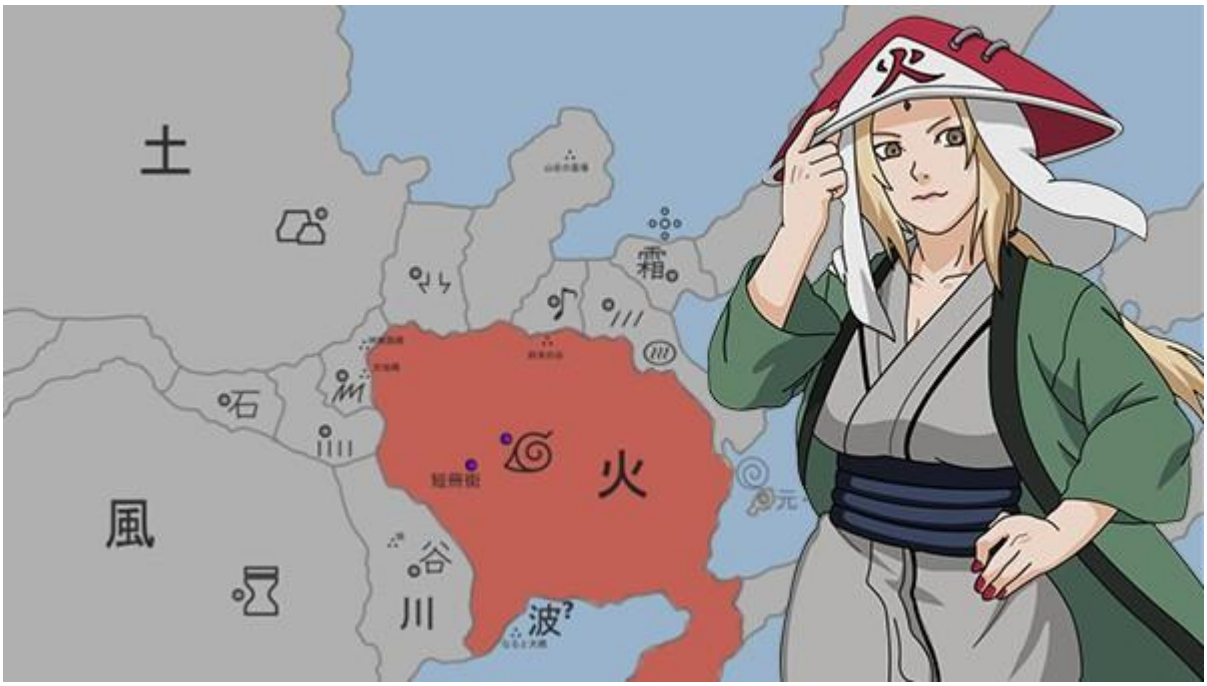
Gostos pessoais

Roupas que gosta.

Locais:

Esses locais serão onde seu personagem pode ter nascido, vivido ou conhecido...

País do Fogo



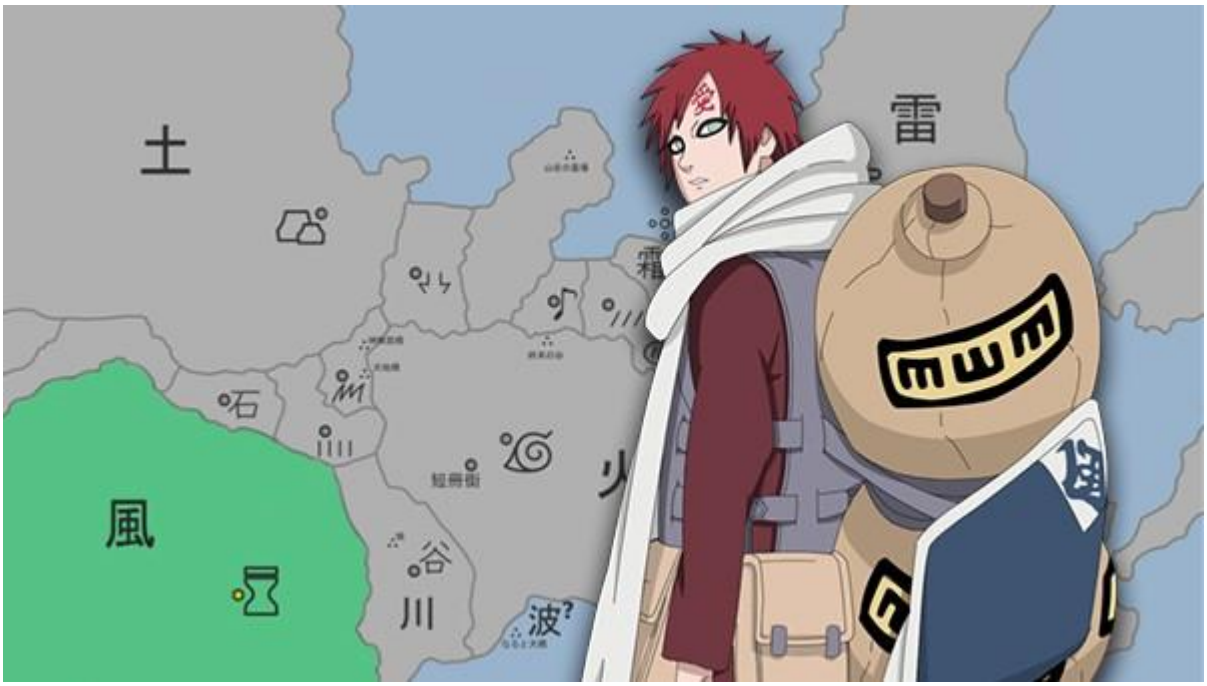
O País do Fogo foi um dos primeiros a formar alianças e a criar uma vila, Konoha. Essa nação é certamente uma das mais poderosas de todo o mundo.

Em geral, o país possui clima quente e **vastas florestas**, como mostrado em diversas cenas de combate. Um dos pontos mais característico dessa nação são as enormes estátuas de Hashirama Senju e Madara Uchiha no vale do fim. Além disso, outras duas localidades bastante importantes são o **Templo do Fogo** e o **paredão com o rosto de todos os Hokages**.

País do Raio

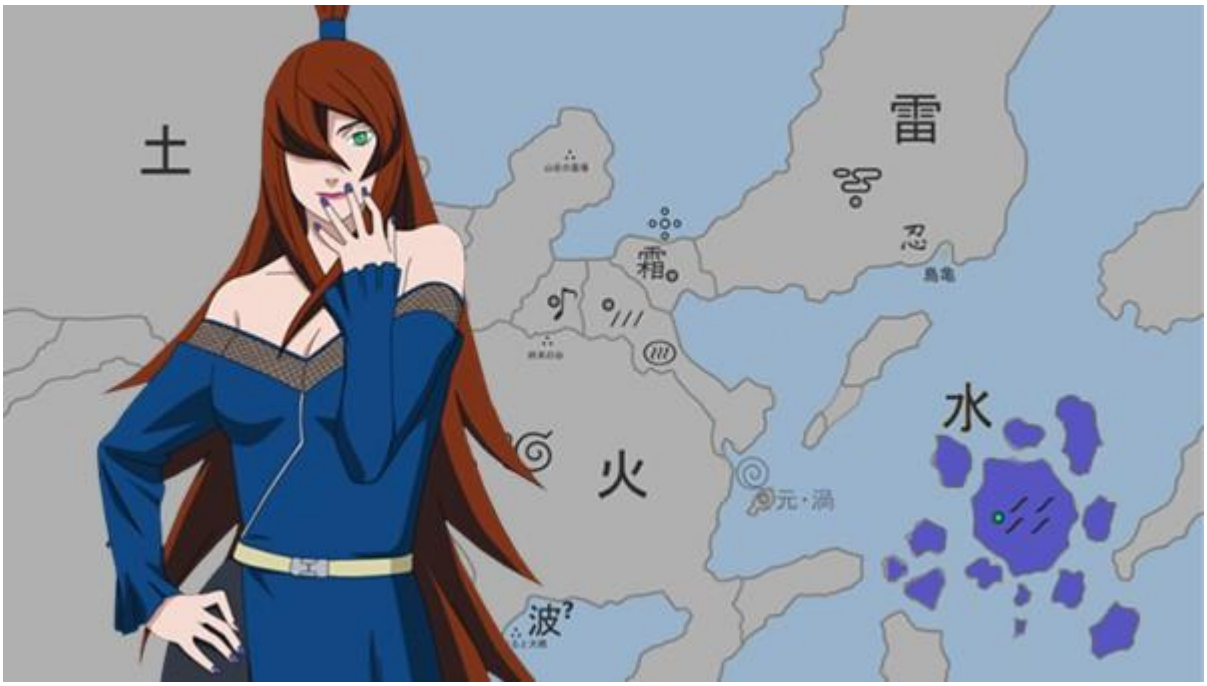
O **País do Raio** se encontra ao Nordeste do continente. Essa região é bastante alta e por esse motivo o clima lá é bastante propício à formação de tempestades com raios.
A Vila protagonista do País se chama Vila Oculta, e devida sua altitude, ela fica escondida por trás das nuvens. Sem dúvida os pontos característicos dessa região são o **Vale das Nuvens**, uma região cheia de névoa com vários lagos e **Genbu**, uma tartaruga tão grande que carrega toda uma ilha nas costas.

País do Vento



Ao contrário dos dois países mencionados, o **País do Vento** tem um clima totalmente seco. Isso se deve ao fato de quase nunca chover, como resultado os moradores acabam sendo forçados a viverem em vilas pequenas criadas em oásis.
Vila Oculta da Areia teve como motivação Konoha e foi construída após a união entre ninjas nômades do deserto. Além disso, é nessa região que existe o famoso **Deserto do Demônio**, onde é conhecido como uma área altamente perigosa onde ocorre os Exames Chunnin.

País da Água



Como você pode notar na imagem, esse país é formado por várias ilhas distante do continente. Nessa região, o clima é bastante fresco, desse modo, em algumas partes pode até nevar.
A **Vila Oculta da Névoa** também possui névoas densas.
Esse país em específico é marcado por incontáveis conflitos e guerras envolvendo **kekkei genkai**. Isso despertou o ódio nos moradores que passaram a perseguir todos esses ninjas portadores desta habilidade.

País da Terra

Em relação a todas as nações vistas até agora, a da **Terra** é certamente a mais misteriosa. Esse país fica no noroeste do continente, sua região geográfica é marcada pelo solo rochoso e árido, com enormes montanhas.
A **Vila Oculta da Pedra** fica em um vale que é repleto de cadeia de montanhas que de certa forma agem como uma maneira de defesa para os shinobis desse país.

(caso você não queira essa nacionalidade, pode comprar outra na pag. 20).

Nome, clã, idade, classe, pais... Etc. são as coisas que vem na cabeça quando pensamos na “ficha de personagem”, mas antes disso é traçada a historia dele, Normalmente a ficha do personagem é montada de acordo com a historia criada para o mesmo.

Ex:

Um personagem criado na floresta sem acesso a livros, documentos, pessoas e ao mundo não tem uma boa percepção e carisma.

Mas pode ter muita força.

Assim vamos montando uma linha de raciocínio básico para dar vida ao seu personagem, trabalhamos normalmente com 7 atributos,sendo eles:

Força:

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de kung fu pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

A Força afeta o Bônus de Dano (dano extra) que ele é capaz de causar com armas de combate corporal e o Peso Máximo que o Herói pode carregar ou sustentar (por poucos instantes).

Constituição:

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino, enquanto um valor alto garante uma saúde vigorosa.

Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá.

A CON também serve para qualquer Teste de Resistência que envolva capacidades físicas específicas (como por exemplo, prender a respiração, aguentar a dor, resistir a venenos, corrosivos, alucinógenos e afins).

Destreza:

Define a capacidade manual do Personagem, sua acuidade com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar…

Agilidade e Destreza também não estão necessariamente relacionados. Um Personagem pode ser um exímio artista, ou um grande arqueiro, mas completamente desastrado.

Agilidade:

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode se desviar melhor dos ataques de oponentes, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, agarrar-se em parapeitos ou escapar de armadilhas… (qualquer Teste que envolva equilíbrio, escapar de desmoronamentos, amortecer dano de quedas, agarrar-se em parapeitos ou canos, saltar de uma carroça em movimento antes que ela caia em um penhasco, etc.).

Inteligência:

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar

tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Inteligência mexe com a Duração de Rituais e Poderes e afeta a Dificuldade em resistir a Poderes Psiônicos.

Testes de Inteligência podem ser feitos para resolver enigmas, charadas, desafios matemáticos ou problemas de lógica.

Força de Vontade/vontade do fogo:

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura psicológica, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora

Percepção:

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquela ponta de adaga aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

É utilizado para fazer Testes para Encontrar Objetos Perdidos ou escondidos, Detectar Armadilhas, perceber inimigos ou passagens secretas.

Carisma:

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele.

Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

Carisma também determina a Sorte do Personagem. O Bônus de Carisma indica quantas vezes por sessão de jogo o jogador pode Rolar uma Segunda Vez os dados de um Teste ou Ataque realizado.

O Carisma também é utilizado em Testes para conseguir descontos em negociações ou compras de equipamentos, para adquirir informações e para saber se um Coadjuvante gostou do seu Personagem ou não.

Vocês terão 300 pontos para os 7 atributos, cada atributo não pode ter menos de 20 e mais que 80.(a vontade do fogo é iniciada com um valor de 40).

Força:

Inteligência:

Constituição:

Destreza:

Agilidade:

Percepção:

Carisma:

Cada atributo acima tem uma Variante de uma ou de duas, aqui devem fazer o cálculo para saber seu valor de perícia. (números quebrado (ex: 1,293383) são arredondados para baixo (1,293383 ficaria 1).

Perícias:

Lutar (briga): metade da força

Furtividade: metade de agilidade

Ocultismo: metade de inteligência

Arremessar: metade de destreza

Cavalgar: metade de agilidade

Charme: metade de carisma

Medicina: metade de inteligência

Escalar: metade de destreza

Lábia: 1/3 de carisma e inteligência

Primeiros socorros: metade de inteligência

Ciência: metade de inteligência

História: metade de inteligência e 1/3 de percepção

Saltar: 1/3 de força e agilidade

Genjutsu: metade de constituição e 1/3 de inteligência

Ninjutsu: metade de constituição e 1/3 de força

Investigação: 1/3 de inteligência e percepção

Conhecimento Ninja: metade de inteligência e 1/3 de percepção.

Vida/Sanidade/Vontade do fogo:

Vida:

Seu bem estar físico, quando sua vida ficar 0 você entra em estado de “morrendo”(tento que rolar “constituição” para tentar se manter acordado) e os outros personagem tem 5 minutos (REAIS) para te estabilizar.

(sua vida é baseada em constituição e força,ou seja, metade de cada)

Sanidade:

Sua saúde mental, danos mentais ou emocionais irão diminuir sua sanidade (ou dependendo do caso sua vida e sanidade).

Sanidade é baseada 100% na sua constituição e inteligência.

(seu nível inicial de sanidade é metade de seu numero de constituição e metade de inteligência).

Vontade do fogo:

Sua VF é baseada em vida e força, mas, não é alterada por elas. Você usara a vontade do fogo quando estiver à beira da morte e não tiver outra opção, assim conversando a SOS com o mestre e personagem (NPCs) importantes para seu personagem junto com todos os hokages.

Vitalidade e chakra:

A vitalidade é sua capacidade física e espiritual de atingir o nível 0 de chakra,ou seja, quanto mais perto de zerar o chakra menos vitalidade seu personagem terá.

Sua vitalidade é metade do seu chakra.

Chakra é a quantidade de energia que você tem acumulada, você a usa pra fazer jutsus, seu numero de chakra **depende da metade de todos os sete atributos, ou seja: metade de Força+Inteligência+Constituição+Destreza+Agilidade+Percepção +Carisma**= seu chakra.

Inventario:

O inventario diferente de antes, agora você terá um limite diferente dos outro personagem, por exemplo, na primeira temporada tivemos duas/três caixas de inventario.

Agora você só pode carregar oque o limite de peso do seu personagem deixa, ou seja, se seu personagem consegue carregar 30 kg, você pode carregar 1 arma de 30 kg ou 30 armas de 1kg.

Para saber o peso Maximo suportado é só fazer um calculo simples:

Altura X peso - metade de constituição= kg Maximo.

(altura e peso devem estar na ficha do personagem)

Classes:

Ninja invocador:

Ninja que baseasse em invocar 1 ou mais companheiro para atacar seu inimigo,você pode escolher o animal de invocação, ele só ajudara em ataque ou defesa do seu personagem ou grupo. Essa classe perda um slot de jutsu pro jutsu de invocação.

+ 5 Ninjutsu, lutar/briga, destreza e conhecimento ninja.

- 5 genjutsu, primeiros socorros, percepção e agilidade.

Ninja trapaceiro:

Ninja que luta obviamente trapaceando, com ajuda de equipamentos pequenos e sutil, normamente procura atingir o inimigo pelas costas.

+ 5 furtividade,destreza,agilidade e percepção

- 5 força,lutar/briga,carisma e chame

Ninja possuidor:

Classe que busca invadir ou danificar a mente do inimigo, causando dano mental, normalmente fica mais escondido em campo de batalha.

+ 5 genjutsu,conhecimento ninja,carisma e primeiros socorros.

- 5 ninjutsu, lutar/briga, percepção e furtividade.

Ninja rastreador:

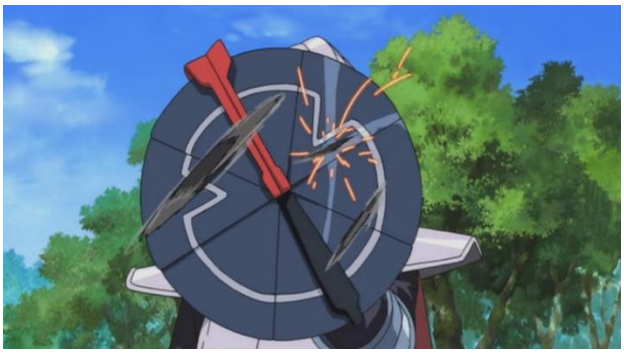
Classe mais investigativa tem os sentidos aguçados e está sempre alerta.

+10 investigação, carisma, lábia e conhecimento ninja

- 5 força, lutar/briga, medicina e genjutsu.

Ninja escudeiro:

Classe defensiva, normalmente usando de técnicas ou até mesmo o próprio corpo de escudo. Busca defender seus companheiros para que eles não morram.



+10 carisma, inteligência e percepção.

-5 lutar/briga, ninjutsu e genjutsu.

Ninja mercenário:

Classe preocupada consigo mesmo e com o dinheiro que o inimigo possa valer, coloca o dinheiro a frente de seus companheiros.

+ 5 ninjutsu, conhecimento ninja, ocultismo e lábia.

- 10 carisma,charme,medicina e primeiros socorros.

Ninja médico:

Talvez a classe mais importante de um time, o ninja medico não pode entrar em combate direto, e deve seguir as 4 regras ninjas sempre.

+ 20 medicina e primeiros socorros

- 20 lutar/briga.

Ninja tático:

Ninja que se dedica a procurar falhas do inimigo ou pontos fracos, normalmente planeja um plano antes de atacar.

+ 15 investigação e conhecimento ninja

- 20 lutar/briga,genjutsu e ninjutsu

Ninja tanque:

Ninja de frente, normalmente busca atacar primeiro e perguntar depois age no impulso para proteger o grupo.

+ 15 lutar/briga e carisma

-20 inteligência e ocultismo

Ninja de distância:

Classe que ataca de longe usando armas ou jutsus de longo alcance.

+ 15 agilidade, destreza e percepção

- 15 lutar/briga, genjutsu e força

JUTSUS, ELEMENTO, HABILIDADES ESPECIAIS, ARMAS E KITS MEDICOS:

(Aqui começa a parte de compras de características, ou seja, você terá 10.000 ryos para comprar as coisas abaixo).

Outros países:

País dos Demônios

Sem informações (1.000 ryos)

País do Mel

Sem informações (1.000 ryos)

País do Feijão Vermelho

Sem informações (1.000 ryos)

País do Pescoço

País que possui as montanhas Kubisaki. Lá fica as ruínas do castelo do Clã Kubisaki. Sem mais informações (1.000 ryos)

País das Garras

Sem informações (1.000 ryos)

País das Presas

Sem informações (1.000 ryos)

País do Macarrão

Sem informações (1.000 ryos)

País do Oceano

O País do Oceano é formado por quatro ilhas (Tarojima, Jirojima, Kikaijima e a principal, Hahajima). Tem a proteção natural do mar e é aliado do País da Água (1.000 ryos)

País das Ondas

Trata-se de um país pobre (1.000 ryos)

País do Pântano

Sem informações (1.000 ryos)

País do Pássaro

É um País distante que requisita muitos serviços à Aldeia da Folha, governado por um senhor feudal. (1.000 ryos)

País da Rocha

O País da Rocha é formado por rochedos e montanhas, sem vegetação. É governado por um sacerdote. (1.000 ryos)

País do Vale

Sem informações. (1.000 ryos)

Seus jutsus serão baseados em seu elemento.

Mas, oque são os elementos?

Os cinco elementos principais são tipos de Chackra dá natureza que um ninja possui, cada ninja possui pelo menos um.

Esses elementos são:

Katon (Fogo), Raiton (Raio), Fuuton (Vento)

Doton (Terra) e Suuiton (Água). **(1.000 ryos)**

(um elemento é grátis e obrigatório, mas, o preço de um elemento adicional é de 1.000 ryos cuide do seu dinheiro e procure economizar, os pontos que sobrarem será sua fonte de dinheiro no jogo).

Misturas de elementos de Chackra:

Essas misturas acontecem quando um ninja aprende a juntar seus dois ou três elementos para formar um novo elemento mais poderoso é bem diferente dos outros. **(você pode inventar um jutsu se comprar um elemento composto)**

Muitas dessas junções são conhecidas também como Kekkei Genkais por seus clãs possuíntes.

São essas misturas:

O Gelo: usado por Haku e o Clã Yuki, é criado pela combinação simultânea das naturezas Água e Vento. Esta natureza permite o uso de ninjutsu de Liberação de Gelo Usado através de um kekkei genkai. (1.000 ryos)

A Madeira: usada por Hashirama Senju, Yamato, Danzō Shimura, Madara Uchiha, Zetsu, Obito Uchiha e Moegi Kazamatsuri é criada combinando simultaneamente as naturezas Terra e Água. Esta natureza permite o uso de ninjutsu de Liberação de Madeira. Usado através de um kekkei genkai. (1.500ryos)

A Lava:usada por Son Gokū e seu jinchūriki Rōshi, bem como Mei Terumī, Kurotsuchi, Dodai e Kyūsuke, é criada pela combinação simultânea das naturezas fogo e terra. Esta natureza permite o uso de ninjutsu de Liberação de. Usado através de um kekkei genkai. (1.000ryos)

A Chama: usada por Sasuke Uchiha, originado das chamas do Amaterasu e permite o uso de ninjutsu de Liberação de Chama.

(1,500 ryos)

A Tempestade: usada por Madara Uchiha e Darui e roubada por Hiruko a partir de um shinobi desconhecido, é criada pela combinação simultânea das naturezas relâmpago e água. Esta natureza permite o uso de ninjutsu de Liberação de Tempestade. Usada através de um kekkei genkai. (500 ryos)

A Fervura: usada por Mei Terumī , Han e Kokuō é criada pela combinação simultânea das naturezas Água e Fogo. Esta natureza permite o uso de ninjutsu de Liberação de Fervura. Usada através de um kekkei genkai. (1.000 ryos)

A Poeira, usada por Ōnoki e Mū, é criada combinando simultaneamente as naturezas fogo, terra e vento. Esta natureza

permite o uso de ninjutsu de Liberação de Poeira. Usado através de uma kekkei tōta. (500 ryos)

A Explosão, usada por Gari, Sekiei e Deidara, permite o uso de ninjutsu de Liberação de Explosão. Não se sabe o que esta natureza implica. Usada através de uma kekkei genkai. (1.500 ryos)

O Calor usado por Pakura permite o uso de ninjutsu de Liberação de Calor. É sugerido sendo criado pela combinação simultânea das naturezas fogo e vento. Usada através de um kekkei genkai. (500 ryos)

O Magnetismo usado por Toroi, Terceiro Kazekage e Rasa, permite o uso de ninjutsu de Liberação de Magnetismo. Ele é criado através da combinação simultânea das naturezas de Vento e Terra. Usado através de um kekkei genkai. (500 ryos)

Cristal cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Cristal usado por Guren. Esse elemento provavelmente combina simultaneamente a natureza Terra com outra não especificada. Não se sabe quais são suas naturezas. Aparece apenas no anime. Usado através de uma kekkei genkai. (1.000ryos)

Escuridão cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Escuridão roubado por Hiruko no filme. Não se sabe quais são suas naturezas. É usado através de kekkei genkai. (1.000 ryos)

Aço: cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Aço, Não se sabe quais são suas naturezas. É usado através de kekkei genkai. (3.000 ryos)

Velocidade cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Velocidade roubado por Hiruko no filme. Não se sabe quais são suas naturezas. É usado através de kekkei genkai. (3.000ryos)

Tufão cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Tufão. Ela é composta pelo uso avançado da Liberação de Vento. (1.000ryos)

Atenção:

Aqui saberemos como vamos desempatar uma disputa

p vs m (player VS mestre).

Fogo: cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Fogo que é forte contra Vento, mas fraco contra Água.

Vento: cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Vento que é forte contra Trovão, mas fraco contra Fogo.

Trovão: cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Relâmpago, que é forte contra Terra, mas fraco contra Vento.

Terra: cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Terra, que é forte contra Água, mas fraco contra Trovão.

Água: cuja natureza cria ninjutsu de Liberação de Água que é forte contra Fogo, mas fraco contra Terra.

Jutsus:

São suas habilidades de ninjutsu, ou seja, seu poder aqui depois de escolher seu elemento vai moldar suas “cartas” na manga.

Os jutsus são categorizados em 6 ranks (E,D,C,B,A e S):

Rank	Dano:
E	D4
D	D4
C	D6
B	D10
A	D12
S	D20

você deve escolher 10 jutsus, se seu clã tiver algum jutsu próprio deve ser retirado 1 jutsu.(caso ele tenha mais jutsus próprios você pode escolher quais vai usar sempre lembrando de diminuir na quantidade de jutsus,você só pode ter 1 jutsu rank S):

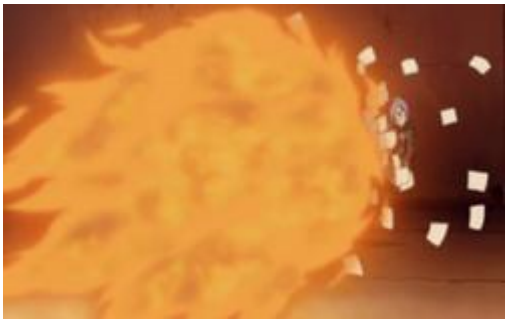
JUTSUS KATON:

São ninjutsus cujo shinobi utiliza a natureza do fogo (chamas) em suas técnicas.

KATON NO HARIKENFAIYÃ(TORNADO DE FOGO)

Rank: **S**
Descrição: o tal shinobi com o elemento katon faria os seguintes selos e ao tocar suas mãos ao chão um tornado flamejante sairia do chão e só apagaria depois de 3 dias e 3 noites.

ENDAN (EXPLOSÃO DE FOGO)



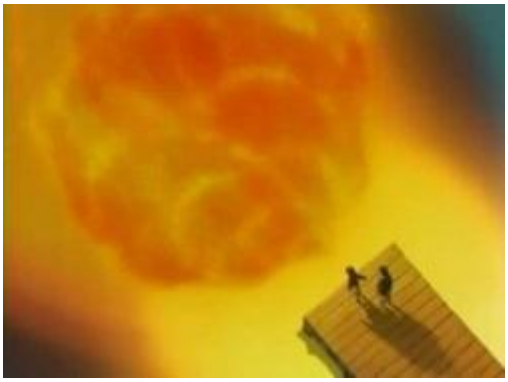
Rank: D
Descrição: o usuário dessa técnica atira uma bola de fogo da boca, parecida com o Goukakyuu no Jutsu, mas com a bola de fogo menor.

DAIENDAN(GRANDE EXPLOSÃO DE FOGO)

Rank: C

Descrição: O ninja cospe uma enorme quantidade de fogo em cima do oponente.

GOUKAKYUU NO JUTSU (TÉCNICA DA GRANDE BOLA DE FOGO)



Rank: B

Descrição: o usuário desse jutsu atira uma enorme bola de fogo pela boca

---

GOUKAKYUU CHAKRA NO JUTSU(TECNICA DA GRANDE BOLA DE FOGO COM CHAKRA)

Rank: A
Selos:
Descrição: Versão aprimorada do Goukakyuu no jutsu.

GOURYUUKA NO JUTSU (TÉCNICA DO GRANDE DRAGÃO DE FOGO)

Rank: S
Descrição:o shinobi expele pela boca um enorme dragão de fogo que queima tudo o que encontra pela frente.

HOUSENKA NO JUTSU (TÉCNICA DAS FLORES DE FÊNIX)

Rank: C
Descrição: Técnica do Fogo que libera várias bolas de fogo pela boca, com o controle total do shinobi, podendo inclusive mascarar shurikens ou kunais

---

RYUUKA NO JUTSU (TÉCNICA DA CHAMA DO DRAGÃO)

Rank: C
Descrição:o ninja cria uma rajada de fogo que sai da boca do usuário e percorre o caminho até o oponente através de uma linha, corda ou similar.

KARYUU ENDAN (MÍSSEIS FLAMEJANTES DO DRAGÃO DE FOGO)

Rank: A
Descrição: O ninja despara uma rajada de fogo incessante, é uma das mais poderosas técnicas do Elemento Fogo, destrói tudo que há a frente.

KATON - HIBASHIRI (LIBERTAÇÃO DO FOGO - FOGO RASANTE)

Rank: D
Descrição: Cria um aro de fogo, que em conjunto com o Doton - tsuchi Kairou, e com o Fuuton - Kami Orochi cria túneis repletos de labaredas, que geralmente matam quem estiver dentro.

Sozinho,queima tudo em uma linha reta.

RYKUKA BUNSHIN (CLONES DE FOGO EXPLOSIVOS)

Rank: C
Descrição: Cria um bunshin idêntico ao dono que pode arremessar fogo pela boca. Ele explode quando encosta em algo.

HO SHUNSHIN NO JUTSU (TÉCNICA DE MOVIMENTAÇÃO RÁPIDA ENTRE O FOGO)

Rank: E
Descrição: Basicamente é um shunshin só que sua imagem não simplesmente desaparece, ela pega fogo de baixo pra cima.

JUTSUS SUITON:

O utilizador do estilo Suiton, tem a capacidade de utilizar técnicas com o elemento água.

KIRIGAKURE NO JUTSU (TÉCNICA DA OCULTAÇÃO NA NÉVOA)

Rank: E
Descrição: O ninja cria uma névoa intensa, deixando o inimigo com visibilidade zero, vulnerável a ataques.

MIZU BUNSHIN NO JUTSU (TÉCNICA DO CLONE DE ÁGUA)

Rank: B
Descrição: Técnica que cria vários clones feitos 100% de água, que possuem 10% do poder original, mas que não podem se distanciar muito do ninja original. Dentro da

água, o poder do Mizu Bunshin aumenta consideravelmente.

MIZU SHURIKEN BUNSHIN NO JUTSU (TÉCNICA DO CLONE DE SHURIKEN DE ÁGUA)

Rank: D
Descrição: O shinobi joga uma shuriken em direção ao adversário, que ao se aproximar se multiplica. Variação de água do Kage Shuriken no Jutsu.

MIZU NO MUCHI (CHICOTE DE ÁGUA)

Rank: C
Descrição: O ninja cria um chicote de água que, ao envolver o adversário, comprime o corpo do mesmo, podendo lhe quebrar alguns ossos.

MIZU KAWARIMI (TÉCNICA DA SUBSTITUIÇÃO DA ÁGUA)

Rank: D
Descrição: O ninja deixa uma certa quantidade de água no local para desviar de algum golpe.

MIZU NO TATSUMAKI (TORNADO D`ÁGUA)

Rank: B
Descrição: Usando seu chakra, o ninja pode mover o elemento vento, misturando com um pouco de água, e criando um imenso tornado em volta do seu corpo, podendo controla-lo livremente para jogar o mesmo contra os adversários, ou até mesmo pode usar como um tipo de escudo.

BAKU SUISHOUHA (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - ONDAS DE COLISÃO DA ÁGUA EXPLOSIVA)

Rank: S
Selos: O usuário precisa somente unir as mãos com os dedos esticados e paralelos entre sí.
Descrição: É um ninjutsu em que o usuário expele água no oponente, em grande quantidade. Versão mais poderosa do Suiton: Suishouha.

MIZU KURI NO YAIBA (ESPADA DE DRENAGEM)

Rank: D
Descrição: Uma espada feita 100% de água, controlada pelo chakra do shinobi. Mesmo sendo uma espada feita de água, faz danos e possui a mesma resistência de uma espada normal.

SUITON - DAIBAKUFU NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - TÉCNICA DA GRANDE CACHOEIRA)

Rank: A
Descrição: O usuário cria uma força enorme de água que é jogada contra o oponente.

SUITON - DAIBAKURE NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - TÉCNICA DA GRANDE EXPLOSÃO)

Rank: B
Descrição: O usuário cria uma força enorme de água que é jogada contra o oponente. Também pode ser usado como uma explosão que vem de baixo para cima contra o oponente.

SUITON - GOSHOKUZAME (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - CINCO TUBARÕES COMEDORES)

Rank: S

Descrição: Usando o Suiton: Baku Suishouha, o usário deixa o(s) inimigo(s) submerso(s) na água.Então, o usário coloca sua mão na água. Depois de fazer os selos necessários, aparecem tubarões sedentos por sangue, atacando quem estiver por baixo da água.

SUITON - HAHONRYU (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - ÁGUA RUIDOSA)

Rank: B
Descrição: O usuário cria água em sua mão e ela move-se rapidamente, na direção(ões) desejadas pelo usuário causando forte dano de contusão

---

SUITON - HARAN BANSHOU (LIBERAÇÃO DE ÁGUA - TEMPESTADE ISOLADORA)

Rank: B
Descrição:Atrás do usuário nasce agua do solo ou superficie sólida (um telhado no caso do anime), e depois passa a frente inundando todo o local como uma pequena enxurrada.

SUITON - KOKUU NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - TÉCNICA DAS NUVENS NEGRAS)

Rank: B
Descrição: O usuário cria uma nuvem negra que faz chover um líquido altamente inflamável.

SUITON - MIZUAME NABARA (LIBERAÇÃO DE ÁGUA - CAMPO DE CALDA APRISIONADORA)

Rank: E

Descrição:Usando este jutsu, o usuario expele um liquido que cobre o chão e mantém o oponente preso. O jutsu pode ser evitado usando o Mizu Kinobiri antes que a água te toque.

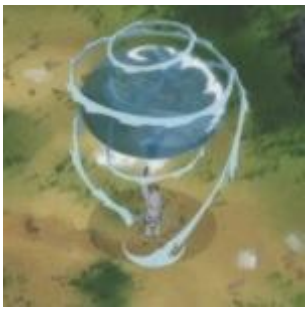
SUITON - SUIJINHEKI (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - BARREIRA DE ÁGUA)

Rank: C
Descrição: Uma coluna de água aparece para proteger o ninja que fica em seu interior. Uma grande quantidade de água é criada saindo de dentro da boca do usuário e criando uma forte defesa contra ataques. Ela defende uma área igual á um meio-circulo e seu tamanho é um pouco maior que o usuário.

SUIROU NO JUTSU (TÉCNICA DA PRISÃO NA ÁGUA)

Rank:C
Descrição: É uma técnica que consiste em aprisionar o oponente em uma bolha de água enorme, que possui grande resistência. O usuário tem que usar uma das mãos para manter a prisão.Se o inimigo ficar preso nela muito tempo, ele morre por falta de ar.

SUITON - SUIRYUUBEN (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - CHICOTE DO DRAGÃO DE ÁGUA



Rank: C

Descrição: Cria um globo de água acima da cabeça do Shinobi (Ninja), que lança jatos de água que ganham a forma de uma serpente. Esta técnica não tem o mesmo "poder de fogo" que a do dragão e tubarão, mas por engolir o alvo, tem outras utilidades.

SUITON - SUIRYUUDAN NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DE ÁGUA - TÉCNICA DO PROJÉTIL DO DRAGÃO AQUÁTICO)

Rank: A

Descrição: Uma coluna de água se levanta, ganhando a forma de um dragão, que parte para atacar o inimigo causando grande dano de impacto.

SUITON - SUIKON NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DE ÁGUA - TÉCNICA DO PROJÉTIL DO TIGRE DE ÁGUA)

Rank: A
Descrição: Uma coluna de água se levanta, ganhando a forma de um tigre, que parte para atacar o inimigo, variação do Suiton - Suiryuudan no Jutsu

---

SUITON - SUISHOUHA (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - ONDAS CHOCANTE DE ÁGUA)

Rank:A
Descrição: O usuário cospe um grande volume de água,e este acerta os inimigos com grande força.

SUITON - SUIKOUDAN NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DA ÁGUA - TÉCNICA DO PROJÉTIL AQUÁTICO DO TUBARÃO)

Rank: A
Descrição: Uma grande quantidade de água se levanta, toma a forma de um tubarão e ataca.

JUTSUS DOTON:

O usuário tem a capacidade de utilizar o elemento terra em suas técnicas.

TSUCHI BUNSHIN NO JUTSU

Rank : C
Descrição: O ninja cria um clone feito de terra, que pode se locomover embaixo da terra e usar um jutsu, mostram ser mais resistentes que os bunshins normais.

DOTON - ARI JIGOKU (LIBERTAÇÃO DA TERRA - ARMADILHA INFERNAL)

Rank: D

Descrição: O usuário cria um redemoinho debaixo do oponente sugando-o lentamente.

DOTON - DOCHUU EIGYO NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DA TERRA - TÉCNICA DO PEIXE SUBTERRÂNEO)

Rank: C
Descrição: O ninja entra embaixo da terra, subindo sempre

que quiser. O chakra do ninja muda a densidade da terra, fazendo-a parecer água, devido a facilidade com a qual se movimenta.

DOTON - DOROKU GAESHI (LIBERTAÇÃO DA TERRA - CONTRA-ATAQUE DE LAMA)

Rank: B
Descrição: Depois de bater no chão, uma parede defensiva vai se levantar, protegendo o usuário e quem estiver atrás dela.

DOTON - DORYOU DANGO (LIBERTAÇÃO DA TERRA - BOLA DE TERRA)

Rank: B
Descrição: O ninja molda uma bola com pedras, que é jogada contra o inimigo.

DOTON - DORYUUDAN (LIBERTAÇÃO DA TERRA - PROJÉTEIS DO DRAGÃO DE TERRA

Rank: B
Descrição: O ninja cria a cabeça de um dragão de terra que atira bolas de lama de sua boca.

DOTON - DORYUUHEKI (LIBERTAÇÃO DA TERRA - TÉCNICA DO MURO DE BARRO)

Rank: C
Descrição: O Shinobi (Ninja) expele uma certa quantidade de barro por sua boca. Quase instantaneamente, o barro se transforma em um imenso paredão sólido, onde seu criador pode utilizá-la para se proteger ou então como uma forma de deixar o inimigo sem uma rota de fuga, ficando assim mais sucetível à ataques.

DOTON - DORYUU TAIGA (LIBERTAÇÃO DA TERRA - RIO DE LAMA)

Rank: B
Descrição: O ninja converte o solo sob o oponente em um "rio de lama". O efeito não acontece em grandes proporções.

DOTON KEKKAI • DOROU DOUMU (BARREIRA DE TERRA - PRISÃO DE TERRA)

Rank: A
Descrição: Batendo suas mãos no chão, o ninja envolve seus oponentes numa cúpula de terra. Depois, coloca suas mãos nessa cúpula e pode absorver o chakra de quem está dentro, com o Chakra Kuuin Jutsu. Se o oponente tentar quebrar de dentro a cúpula, o ninja a recupera.

DOTON - IWAGAKURE NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DA TERRA - TÉCNICA DE OCULTAÇÃO EM PEDRAS)

Rank: D
Descrição: O usuário entra em rochas , escapando de alguns ataques.

JUTSUS FUUTON:

O usuário pode utilizar a natureza dos ventos em suas técnicas.

FUUTON - GAMAYUU ENDAN (LIBERAÇÃO DO VENTO - BOLA DE FOGO DO ÓLEO DE SAPO)

Rank: S
Descrição: É um Ninjutsu de Colaboração onde um sapo preenche sua barriga com óleo em conjunto com algum outro usuário de Katon , então o sapo lança um tiro de óleo junto com o chakra (fuuton) do ninja que aumenta sua potencia, então então o usuário de Katon lança seu jutsu de fogo que com o Fuuton de Naruto seu poder de ataque é extremo e pode parar até um bijuu.

É preciso saber o Fuuton - Gama Teppou para se aprender este Jutsu.

FUUTON - GAMA TEPPOU (LIBERTAÇÃO DO VENTO - ARMA DE ÁGUA DO SAPO)

Rank: A
Nota: É semelhante ao Gufuu Suika no Jutsu, por também ser um ninjutsu do elemento Suiton
Descrição: É um Ninjutsu de Colaboração onde o shinobi une seu chakra ao de sua invocação(sapo), unindo as naturezas Vento (Fuuton) e Água (Suiton), gerando uma arma de água com um imenso poder destrutivo.

JUUHA SHOU (ESTRONDO ONDULAR DA BESTA)

Rank: C
Descrição: O shinobi move seu braço e dele sai uma lâmina bumerangue feita de vento.

JUUHA REPPUU SHOU (ESTRONDO ONDULAR VIOLENTO)

Rank: B
Descrição: É como o Juuha Shou, só que mais forte e em forma de uma mão gigante.

FUUSAJIN (POEIRA DE VENTO)

Rank: C
Descrição: Usando um leque grande(ou algo parecido), o shinobi solta um vento que leva poeira para onde ela ataca, cegando temporariamente seu oponente. Também serve para defesa, que com esse vento, o usuário pode evitar ser atingido por armas ou certos ataques.

FUUTON - ATSUGA (LIBERTAÇÃO DO VENTO - DANO DE PRESSÃO)

Rank: B

Descrição:Cria um enorme tufão de vento que destrói tudo que vê pela frente.Também pode ser usado em combinação com Katon,Zukokku

FUUTON - DAITOPPA (LIBERTAÇÃO DO VENTO - GRANDE CANHÃO DE VENTO)

Rank: C
Descrição:Uma versão muito mais forte que o Fuuton - Toppa. Essa versão consiste em criar um tufão de vento que causa grande impacto, podendo levantar poeira caso o ambiente permita, evitar o ataque de armas de arremesso ou até os próprios

---

FUUTON - KAZEKIRI NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DO VENTO - TÉCNICA DO VENTO CORTANTE)

Rank: S
Descrição: Técnica que cria uma grande lâmina de vento que é capaz de cortar qualquer coisa.

FUUTON - HANACHIRI MAI (LIBERTAÇÃO DO VENTO - DANÇA DAS PÉTALAS EM QUEDA)

Rank:C
Descrição: Com este poder, pétalas começam a sair do solo juntamente com seu chakra e ar. Tais pétalas rodopiam com o ar em forma de um turbilhão até empurrar o inimigo com rapidez. Para utilizar este jutsu não é necessário muitos selos, apenas a do Dragão.

FUUTON - KAZE SHURIKEN (LIBERTAÇÃO DO VENTO - SHURIKEN DE VENTO)

Rank: C
Descrição: Usando o chakra do vento, o ninja manipula Shurikens podendo lançá-las em qualquer direção, e alterar suas direções.

FUUTON - REPPUSHOU (LIBERTAÇÃO DO VENTO - SOPRO DE VENDAVAL)

Rank: A
Descrição: Ao juntar as mãos, o Ninja cria uma rajada de vento única que atinge o alvo o jogando-o longe. Quando usado em força extrema, esmaga o alvo da rajada, devido a grande pressão do vento sobre o corpo do mesmo.

FUUTON - SUIRAN REPPU (LIBERTAÇÃO DO VENTO - VENTO FORTE DA MONTANHA VERDE)

Rank: D
Descrição: O ninja usa seu chakra tipo vento para fazer levitar alguma armas de pequeno porte como kunais e Shurikens.

FUUTON - TOPPA NO JUTSU

Rank: C
Descrição: O ninja atira várias Bolas de Vento de sua boca que estouram quando colidem com outras coisas.

FUUTON - RASENSHURIKEN

Rank: S
Descrição: Fuuton: Rasenshuriken foi criado por Uzumaki Naruto depois de ter dominado o Fuuton: Rasengan. Ao manipular o chakra do vento do Fuuton: Rasengan, Naruto foi capaz de criar quatro pontos de grande porte, fazendo o Rasengan aparecer como um gigante Fuuma Shuriken, com o Rasengan no centro de uma esfera perfeita. A técnica também emite um ruído parecido com um alto-sino, como depois de ter sido formada. A fim de realizá-lo, Naruto requer a ajuda de dois clones de sombra, ele fornece o chakra, uma é responsável pela transformação da forma, e outro para a transformação da natureza. Quando o Rasenshuriken atinge um alvo, a vítima fica presa em um vórtice gigante de lâminas microscópicas vento que atacam o corpo em um nível celular. Ela produz tantos ataques individuais que, mesmo Kakashi Hatake é capaz de contá-los todos com o seu Sharingan. O vento corta o chakra e os canais nervosos do corpo, e se o sistema circulatório chakra estiver danificado, ele não pode ser reparado por qualquer tipo de ninjutsu médico, evitando assim que a vítima de utilizar jutsu novamente. No Sennin Mode, Naruto é capaz de lançar o Rasenshuriken, como se fosse uma shuriken. Além disso, é capaz de expandir o Rasenshuriken, atingindo múltiplos alvos. O Chakra Senjutsu, aumenta drásticamente o poder do Rasenshuriken, o que o deixa várias vezes mais poderoso que o Rasenshuriken comum, transformando a técnica em

um Jutsu mortal, sendo capaz até de cortar montanhas, e foi capaz de deixar um dos corpos de Pain completamente desintegrado, restrando apenas a cabeça.

JUTSUS RAITON:

Os ninjutsus raiton, são os jutsus cujo shinobi utiliza a natureza de trovão em suas técnicas.

CHIDORI(MIL PASSÁROS)

Rank: B
Descrição: O Shinobi (Ninja) deve tomar distância de seu alvo e então deve concentrar uma grande quantidade de Chakra em uma de suas mãos, a partir desse passo deve executar uma Mudança Elemental de Chakra, adicionando a Natureza de Chakra do Elemento Trovão (Raiton). Depois de ter adicionado a Natureza do Chakra, o Shinobi (Ninja) deve avançar sobre o inimigo com uma grande velocidade, durante essa aproximação deve arrastar o Jutsu sobre alguma superfície (geralmente o solo). Dependendo da intensidade do ataque, e do grau de acerto, esse Jutsu pode descarregar no inimigo uma imensa carga elétrica, causando-o muitos danos, matando e em algumas vezes chegando a perfurar o corpo do inimigo.

CHIDORI NAGASHI (MIL PÁSSAROS ENVOLVEDORES)

Rank:S
Descrição: O ninja potencializa as ondas do Chidori, fazendo-as envolver todo o seu corpo, aumentando drasticamente o efeito do golpe, Ele também pode ao invés de usar no seu corpo, usar em uma arma feita com metal de chakra, a envolvendo com várias ondas elétricas podendo cortar materiais extremamentes duros, e área onde ela corta, ela deixa dormente.

SENBON CHIDORI (MIL PÁSSAROS DE AGULHA)

Rank: A
Descrição: Chidori que pode atingir vários inimigos de uma vez, liberando micro-agulhas de Raiton.

CHIDORI EISOU(LAMINA DE MIL PASSÁROS)

Rank: S
Descrição: O ninja cria uma espada, onde ele molda seu Chidori sob a forma de uma lâmina, essa lâmina por não ser sólida pode ser alterada constantemente, como em largura, comprimento, ou espessura, tornando-a uma poderosa arma.

KIRIN

elos: Tigre, Rato, Cavalo, Macaco, Cachorro e Dragão.
Descrição: É uma técnica baseada na criação de Nuvens Cumulonimbus (Nuvens Carregadas de Energia), que geralmente é ativada pelo calor, ou seja, geralmente Nijutsus Katon. Com rajadas deste jutsu , cria-se uma atmosfera de energia e uma poderosa corrente de ar e canaliza-se a tempestade formada no céu e o raio é controlado em suas mãos, é necessário apenas focar o ponto do ataque que o raio em forma de dragão o atingirá.

RAIKYUU(BOLA DE TROVÃO)

Rank: D
Descrição: Uma esfera de raio é criada, sendo jogada depois nos inimigos.
obs:o jogador deve ter um metal para conduzir.

RAITON - JIBASHI (LIBERAÇÃO DE RAIO - ASSASSINATO ELETROMAGNÉTICO)

Rank: C
Descrição:O usuário emana Chakra do elemento Trovão do seu corpo para um condutor, para que assim eletrocute um adversário.

RAITON - MAISOU (LIBERTAÇÃO DO RAIO - BARREIRA DE CHOQUE)

Rank: C

Descrição: Usando 4 kunais, o usuário as arremessa formando uma barreira quadrada. Quem adentrar esse espaço levará um choque elemental.

RAITON - RAIKIBA NO JUTSU (LIBERTAÇÃO DO RAIO - TÉCNICA DO CANINO RELÂMPAGO)

Rank: A
Descrição: O usuário cria um cão elétrico que ele guia com sua mão direita a um ataque rápido e feroz.

RAITON - KAGE BUNSHIN NO JUTSU (TÉCNICA DO CLONE DAS SOMBRAS ELÉTRICO)

Rank: A
Descrição: Técnica que permite ao Shinobi (Ninja) criar clones com sistema circulatório de Chakra, porém como o Chakra é da Natureza de Chakra Raiton, quando esses clones são desfeitos o inimigo que os destruiu recebe uma

alta carga de eletricidade aso esteja em contato com o clone.

HABATEKU CHIDORI (MIL PÁSSAROS CORROMPIDOS)

Rank: S
Descrição: Chidori Corrompido é a versão mais poderosa do Chidori já criada, jutsu original de Uchiha Sasuke feita por ele quando atinge o Nível 2 do Selo Amaldiçoado de Orochimaru. Esse Chidori é um Chidori Negro com muito mais quantidade de chakra do que o Chidori da luta contra Naruto onde esse mesmo Chidori só que com muito menos chakra enfrenta o Guren Rasengan de Uzumaki Naruto, ele como dito ganha um aspecto com raios cinzas e negros (ao invés de azul e branco como normal).

JUUIN CHIDORI (MIL PÁSSAROS AMALDIÇOADOS)

Rank: S
Descrição:O chidori amaldiçoado é a versão do chidori que pode ser mais elevada que o Habateku Chidori(Mil Pássaros Corrompidos),pois emite um chakra negativo muito maior e mais poderoso, tendo uma coloração roxa.

Rank:	Valor:
E	500
D	600
C	700
B	900
A	1.000
S	1.500

Habilidades especiais:

Alerta: A personagem recebe +5 no teste de agilidade. (1.000ryos)

Analisar Oponente: O personagem pode utilizar uma ação para realizar um teste de Percepção contra Percepção do alvo para estimar tamanho de força, quantidade de vida, ou pontos fracos. (1.000 ryos)

Arma Ancestral: O personagem possui uma arma obra-prima do clã ou da vila com o qual teve treinamento especial para utilizá-la. A arma concede +5 de bônus no ataque e no dano. (1.000 ryos)

Armadilha: O personagem consegue criar armadilhas. Com um sucesso em um teste de conhecimento ninja o personagem consegue preparar uma armadilha que permanecerá dormente até ser ativada por alguém seguindo uma condição estabelecida pelo personagem: abrir o baú, abrir a porta, passar a 10m, esbarrar no fio ao longo do corredor, etc. causando metade do dano mais alto do personagem (1.500 ryos)

Ataque Especial: Uma vez por combate, o personagem dobra o dano da arma (mas tem um dado de desvantagem) ou rola o dado com o dano normal dela (e tem um dado de vantagem) (2.000ryos)

Ataque Furtivo: Ao atacar fisicamente um alvo contra o qual a personagem tenha vantagem no ataque ou haja um aliado engajado contra o alvo, a personagem causa um dano adicional de 1d4. (1.000 ryos)

Atirador: O personagem consegue realizar ataques com uma arma à distância em alcance de corpo-a-corpo sem sofrer desvantagem no ataque. (800 ryos)

Atleta: A personagem consegue bônus em atividades físicas sem muito esforço, devendo escolher um efeito em suas pericias:

Escalada + 5

Salto + 5

Agilidade + 5 (1.000 ryos)

Barganha: Ao realizar uma compra ou venda, a personagem pode fazer um teste lábia contra Percepção do alvo para diminuir o custo de um produto pela metade em uma compra ou para dobrar o valor de um produto em uma venda. (1.500 ryos)

Biblioteca: O personagem possui uma vasta biblioteca que pode ser consultada, facilitando suas pesquisas. Você ganha +10 de inteligência (2.000 ryos)

Combate Desarmado: O personagem consegue fazer de seu corpo uma arma, causando +1d4 de dano quando desarmado. (900 ryos)

Companheiro Animal: A personagem possui um Companheiro Animal que a auxilia em suas missões o animal pode ter 3 atributos e 5 pericias a sua escolha(ambos com 30 pontos cada) (2.000 ryos) #deve-se avisar o mestre sobre essa escolha.

Confiança: O personagem pode utilizar Carisma como atributo-base da perícia lábia. (1.500 ryos)

Destinado: O personagem é destinado a outro personagem, possuindo uma ligação natural entre eles. Apenas trocando olhares, um pode perceber os pensamentos do outro, conseguindo comunicar-se sem necessidade de palavras ou sinais. Quando estão distantes, um pode sentir as emoções do outro e ambos sabem a direção e distância em que o outro se encontra. Ambos os personagens precisam comprar essa habilidade para que ela tenha efeito. (3.000 ryos)

Duro de Matar: O personagem quando cai a 0 PV com um dano que não a mate, ganha 1 d4 de recuperação de vida se passar no teste de constituição. (1.500 ryos)

Esquiva: O personagem recebe um bônus de +5 em esquiva ao não utilizar nenhuma armadura. (1.500 ryos)

Evasão: A personagem pode esquivar-se agilmente para fora de uma área de efeito. Caso tenha sucesso no teste Destreza contra um ataque em área, não sofre nenhum dano. (1.500 ryos)

Falar com Animais: O personagem consegue falar e compreender a linguagem de um tipo de animal, como canídeos, felinos e assim por diante, podendo usar testes de atributo de Inteligência (lábia) quando lidar com animais. (1.000 ryos)

Foco em Arma: O personagem recebe um bônus de +3 nas jogadas de dano com uma arma específica que deve ser escolhida ao adquirir a habilidade. (1.500 ryos)

Fôlego de Chakra: Recupera 5 + pontos de chakra durante uma batalha. É preciso um descanso curto para poder utilizar a habilidade novamente. (1.000 ryos)

Fôlego de Vida: Recupera 5 +pontos de vida durante uma batalha. É preciso um descanso curto para poder utilizar a habilidade novamente. (1.000 ryos)

Força Hercúlea: o personagem consegue erguer e carregar mais peso que o comum. Os limites de peso que ele pode carregar e erguer são calculados com um bônus de +5 em sua Força. Além disso, o bônus entra nos testes de Atletismo para amassar, arremessar, carregar, entortar, erguer ou quebrar objetos – mas não entra em ataques e dano. (1.000 ryos)

Imunidade: O personagem é imune a doenças normais e venenos naturais, só sendo afetado por venenos químicos e/ou de jutsus e por doenças de jutsus. (1.500 ryos)

Iniciativa Mental: O personagem rola Iniciativa utilizando Inteligência ao invés de Destreza. (1.000 ryos)

Iniciativa Social: O personagem rola Iniciativa utilizando Carisma ao invés de Destreza. (1.000 ryos)

Inimigo Declarado: O personagem é especializado em combater membros de uma classe que deve ser especificada ao se adquirir a habilidade. Contra membros da classe escolhido ele tem 1d4 + de dano. (1.000 ryos)

Maestria em Perícia: O personagem ao realizar um teste de uma perícia a sua escolha tem 1 dado de vantagem. (1.000 ryos)

Plano Tático: O personagem pode utilizar uma ação para realizar um teste de inteligência para procurar pontos fracos. (1.000 ryos)

Pontos de Chakra: O personagem ganha 30 pontos de chakra. (2.500 ryos)

Prontidão: O personagem não é considerado surpreso em uma emboscada: o personagem ainda pode não perceber a emboscada, ele apenas não é pego desprevenido. (1.500 ryos)

Recuperação Rápida: O personagem consegue se recuperar mais rapidamente dos desgastes e ferimentos. Utilizando uma das opções:

Meditação ou Regeneração (diminui 5 de chakra se usado) (1.000 ryos)

Resistente: O personagem recebe +4 no teste de constituição. (1.000 ryos)

Veloz: O personagem aumenta sua furtividade e agilidade em +4. (900 ryos)

ARMAS:

Shuriken: (300 Ryos/cada. 0,200 kg)

1D4 De dano.

Kunai: (300 Ryos/cada. 0,300 kg)

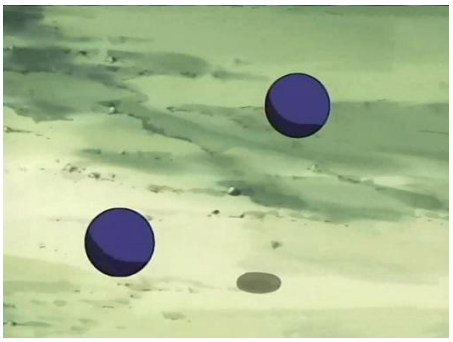
1D4 De dano.

Fios de Nylon: (200 ryos o metro.0,100kg)

Os fios de nylon do RPG são menos resistentes e podem ser cortados por kunais, shurikens de modo bem fácil.

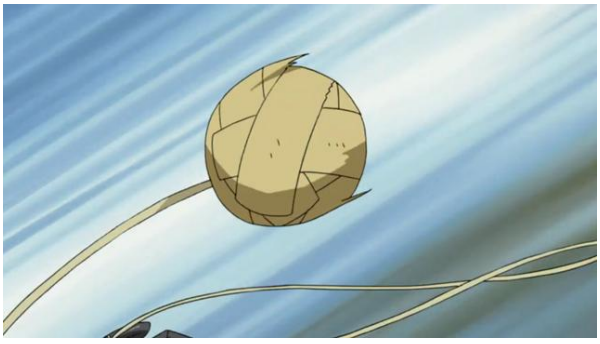
Bomba de Luz: (300 Ryos/0,150 kg)

Cada ninja, geralmente, possui apenas uma.



Kemuridama/bomba de fumaça: (400Ryos/0,500kg)

OBS: Só é permitido cada pessoa usar apenas um par.



Senbon: (100 Ryos/150 kg)

São agulhas compridas e metálicas, usadas como projéteis.

1D4 De dano.

Kunai Curvada: (600 Ryos/350 kg)

1D4 De dano.

Shuriken Gigante: (1.000 Ryos/1,500 kg)

1D6 De dano.

Kunai Gigante: (1.000 Ryos/1,000 kg)

1D6 De dano.

Kibaku Fuuda: (500 Ryos/0,100 kg)

1D6 De dano.

Ninja-To: (800 Ryos/0,600 kg)

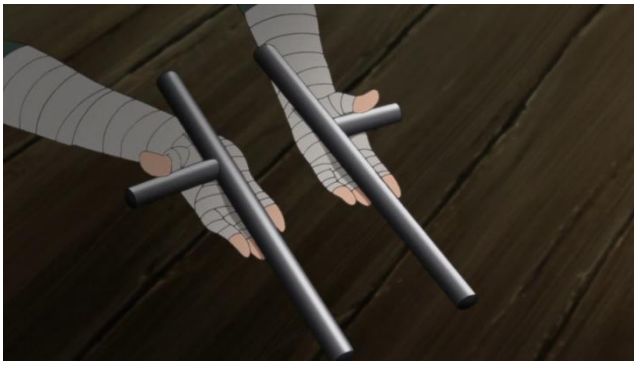
1D6 De dano.

Arco e flecha: (2.000Ryos/2.000 kg)

Vem com 30xflechas

1D4 De dano/por flecha

Tonfa: (600 Ryos/1.000 kg)



1D6 De dano.

Bastão: (1.000 Ryos/3,000 kg)

1D6 De dano.

Kunai Tridente: (600 Ryos/ 0,600 kg)

1D6 De dano.

Ninja Ken: (900 Ryos/1,000 kg)

1D6 De dano.

Laminas De Chakra: (1.000Ryos/0,500 kg)

1D6 De dano.

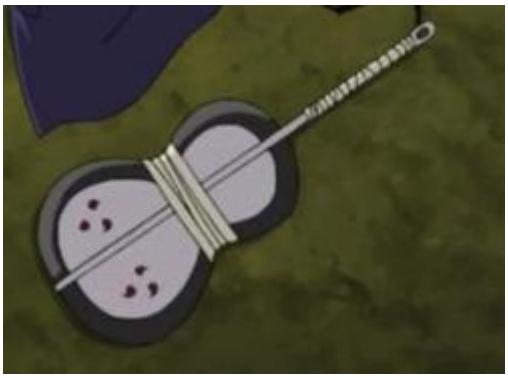
Katana Simples: (1.000 Ryos/2,900 kg)

1D10 De dano.

Ceifador Triplo: (1.500 Ryos/3,500 kg)

1D10 De dano.

Gunbai: (1.000 Ryos/4,000 kg)



1D10 De dano.

Armadura:

Armadura Nível 1:

(diminui 1 de dano,5 kg)

Armadura Nível 2:

(diminui 2 de dano,10 kg)

Armadura Nível 3:

(diminui 3 de dano,15 kg)

Armadura Nível 4:

(diminui 4 de dano,20 kg)

Armadura Nível 5:

(diminui 5 de dano, 25 kg)

Armadura Nível 6:

(diminui6 de dano, 30 kg).

KITS MÉDICOS:

Kit Médico N1: (700 Ryos)

Kit medico do nível 1 cura um d4 de vida/ 5 kg

Kit Médico N2: (800 Ryos)

Kit medico do nível 2 cura um d6 de vida/10 kg

Kit Médico N3: (900 Ryos)

Kit medico do nível 3 cura um d10 de vida/ 15 kg

Kit Médico N4: (1.000Ryos)

Kit medico do nível 4 cura um d12 de vida/15 kg (somente classe ninja medico)

Kit Médico N5: (1.500 Ryos)

Kit medico do nível 5 cura um d20 de vida/ 15 kg (somente classe ninja medico)

Adrenalina: (1.000 Ryos)

A **Adrenalina**, também conhecida como Epinefrina, é um hormônio liberado na corrente sanguínea que tem a **função** de atuar sobre o sistema cardiovascular e manter

o corpo em alerta para situações de fortes emoções ou estresse como luta, fuga, excitação ou medo.

(libera a paralisia por medo dos jogadores, vem com duas doses/ 20 kg)

(somente classe ninja médico)

Kit Médico P/queimadura: (900 Ryos)

Kit medico pra queimadura nível 1 cura 1d4/ 10 kg

Kit Médico P/queimadura2: (1.000 Ryos)

Kit medico pra queimadura nível 2 cura 1d6/ 10 kg

(somente classe ninja médico)

Evolução de ficha:

Toda evolução feita na sua ficha deverá ter o aval do mestre, ou ser modificada por ele.

A evolução de uma ficha é o desenvolvimento parcial ou completo de um determinado atributo ou/e pericia.

Todos os personagem novos começam no nível 1 e não tem nenhuma alteração.

A partir do nível 2 ou em casos de evoluções bônus (grandes jogadas,desenvolvimento do personagem ou rituais).

Nível 2: + 20 pontos, não podendo passar de 10 pontos gastos na mesma pericia. + 5 VF.

Nível 3: + 30 pontos, não podendo passar de 10 pontos gastos na mesma pericia. + 10 VF.

Nível 4: + 40 pontos, não podendo passar de 10 pontos gastos na mesma pericia. + 15 VF.

Nível 5: + 50 pontos, não podendo passar de 10 pontos gastos na mesma pericia. + 20 VF.